no.561
1998年 4/1
アミューズメント通信
APRIL 1, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18ー2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

風営法改正案触れないＡＯＵエキスポ

一般入場券減少

警察庁はＡＭ業界の社会的責任を強調

ＡＯＵ（入江昭造会長）主催「ＡＯＵ98アミューズメントエキスポ」が二月十八―十九日、千葉・幕張メッセで開催され、六十七社（前回七十二社）が出展、ＡＭ機と関連製品が多数展示された。

会期中の入場者数は事務局によると、初日が一万二千百十人（同一万三千七十一人）、二日目が九千四百九十八人（同一万七百二十七人）、延べ二万千六百八人で前回より九・二％減少した。

今回も二日目のみ一般向けの当日入場券（二千円）を販売することを原則としていたが、初日に一般の行列が出来たことや「登録票」を持たない業者関係者が来たことなどから、主催者側ではやむなく初日に一般用入場券を百九十六枚販売。二日間で一般用入場券での入場者は四千五百九十九人となり、前回より二五％減少した。「登録票」での入場者は一万七千九人で、これは前回（一万六千六百三十九人）をわずかに上回った。

展示内容については、今回はＡＭ自販機ブームがピークを過ぎており、落ち着いたものとなった。全体的にも斬新なものはなく、機種が多様化する傾向を見せた。

ＴＶゲーム分野は、やはり格闘ものに人気が集まったが、今回はセガ社を追う形のコナミ、エイブル、タカラＡＭによるＴＶ魚釣りゲームが目立った。またタイトーの電車運転ゲームやナムコの自転車ゲームなど、幅広い客層向けのものにも関心が集まった。このほかは続編やバージョンアップ版が多数出品された。

その他アーケード機ではＳＮＫ、コナミ、ナムコ、カトウ製作所などがスポーツ性のある新作を披露し、ゲームジャンルが広がった。メダルゲーム機は、ゲームコンセプトよりもアイキャッチ効果を重視する傾向を示した。

ＡＭ自販機は多くが改造用新バージョンとなったが、Ｔシャツやマグカップに顔写真をプリントするものなど新しい趣向も見られる。

小型乗物機分野は低迷しているが、ホープ、トーゴ、ナムコが新作を披露。遊園施設は新作がなかった（**ＴＶゲーム分野の展示内容は本号6めん以下に、その他の分野は次号に掲載**）。

開会式では、入江会長が「厳しい経済状況の中でのショー開催にもかかわらず出展された各社に感謝するとともに、出展メーカーには、長野オリンピックで活躍している日本選手のようにＡＭ業界での金、銀、銅メダルに値するニューマシンの研究開発を願いたい。またＡＯＵでは最近社会問題となっている少年犯罪に無関心ではいられないが、私どもは青少年健全育成に気を配りながら健全娯楽に努めていることを理解願いたい」と挨拶した。

来ひんとして警察庁生活環境課の石田唱司課長補佐は、「最近ハイテクを駆使した体感型など多種多様なゲーム機がゲーム場に設置され、幅広い層の人々に身近な娯楽を提供し社会的意義のある業界となっているが、業界の発展とともに国民生活への影響と業界の果たすべき社会的責任も大きくなっている。適正な営業をしなければ善良な風俗を害し、少年の健全育成に障害を及ぼすことにもなり、業界全体が社会的信用を失うことにつながる。ＡＯＵはＡＭ業界の指導的役割を果たすべき公益法人として、より強力なリーダーシップを発揮し健全な発展に尽力願いたい」と語った。

ＪＡＭＭＡの中山隼雄会長は、「今ゲーム場に人が来なくなっており、このままでは地盤沈下は免れない。問題はＴＶゲームの業務用と家庭用の差がなくなってきたこと、ゲーム好きのコアユーザーだった若者の趣味が多様化しゲーム離れの傾向にあること、これに対し業界側も幅広い客層への取り組みがなくライトユーザーが増えないことだ。今後メーカーは斬新な商品を提供し、オペレーターはメーカーの商品提供だけに頼らず新システムや運営方法を考え出し、双方が一体となって市場開拓や新しい業態作りを進めていかなければならない」と述べた。

テープカットは以上の三氏に警察庁生活環境課の一戸達係長、ＡＯＵの真鍋勝紀事業委員長、永井明ショー実行委員長が加わり六氏が行なった。

なお夜の懇親会を含め挨拶では風営法改正案はまったく話題にならなかった。

写真上は開会式テープカットのようす。下はコナミの小間のようす

ナムコ、98年3月期

業務用後退で下方修正

家庭用は好調だが減益幅は拡大の見通し

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は二月二十七日、九八年三月期（連結とも）業績予想を大幅下方修正（連結売上高のみ上方修正）した。

修正後の九八年三月期（単独）の業績予想では売上高が前年比六・九％増の一千八十億円（昨年五月の当初予想では一千百十億円）、経常利益が二七％減の八十二億円（百六億円）、当期利益が三二％減の四十億円。

また修正後の連結業績予想では、売上高が前年比二・三％増の一千四百三十億円（昨年五月の予想では一千四百十億円）、経常利益は四〇％減の八十五億円（百四十億円）、最終利益は四七％減の四十一億円（七十六億円）と減益幅を広げる見込みになった。

単独業績予想の修正に関して同社では、「長引く消費の低迷と天候不順の影響により、ＡＭ施設全体の売り上げ規模の低迷を招き、ＡＭ施設売り上げの低迷が業務用機器販売の低迷を招くという負のスパイラルに陥った感がある」として、さらに昨年来の金融不安、アジア通貨危機などを状況悪化の理由に挙げている。

ゲーム場オペレーション部門では、大型複合店の新規開設もあり、売上高ではほぼ当初計画を達成するものの、利益面では計画を下回る見通し。業務用販売部門では、「鉄拳3」、「ファイナルハロン」など好調だったことから、下期に予定していた新製品数点をさらに完成度を高めるため来期に出荷を延期した。このため当初計画を大幅に下回る見通しになった。

家庭用ゲームソフト販売部門では、ハードウェアの世界的普及により、特に欧州向け「ソウルブレード」、「タイムクライシス」などの販売で計画を大幅に上回る見通しになっている。しかし業務用の落ち込みをカバーするに至っていない、また営業外でも金融機関の株式評価損などがある。

連結業績予想では、単独業績予想の下方修正に加え、業務用機器の出荷延期で米欧の業務用子会社の業績が計画を下回るほか、米国のオペレーション子会社（ナムコ・サイバーテインメント社）の連邦破産法第十一章に基づく再構築手続きで一時費用が増加し、赤字になること――などで下方修正した。米国の家庭用子会社の業績は好調だが全体の落ち込みをカバーするに至っていない。

コナミ、3月期

増収だが減益に

家庭用の不振で下方修正

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は三月二日、九八年三月期（連結とも）業績予想を大幅下方修正（連結売上高のみ上方修正）、減益の見通しとなった。

修正後の九八年三月期（単独）の売上高は前年比二七％増の七百億円（変更なし）、経常利益は二八％減の五十五億円（昨年十一月の前回予想では八十二億円）、当期利益は一七％減の五十億円（七十億円）。

また修正後の連結業績予想では、売上高が前年比二二％増の八百五十億円（昨年六月の当初予想では八百二十億円）、経常利益が二一％減の六十億円（九十五億円）、最終利益が一七％減の五十億円（七十五億円）と増収にもかかわらず、増益見通しが減益見通しに転じた。

同社によると、家庭用ゲームソフト（ＣＳ）部門で、海外では「長野オリンピック」、「ＮＢＡバスケットボール」など新作スポーツゲームが順調に伸ばしたものの、国内では期待していたハードの普及が伸び悩んだことから、計画していた販売数量の達成が困難な見通しとなった。

しかしＣＳ以外の部門で事業を伸ばしており、全体の売上高は前回予想とかけ離れたものにはならない。ただ国内ＣＳ事業の落ち込みから、利益は前回予想を大きく下回る見通しとなった。

連結業績予想については、単独業績予想での理由に加え、新設開発会社への先行投資負担、通貨不安に端を発したアジア市場の縮小や欧米での業務用機器価格の低迷による採算悪化のため、売上高は当初予想を上回るものの、利益面で当初予想を大きく下回る見通し。

AOUエキスポに伴う
懇親会は16%減
優良機メーカーなど表彰

AOUはAOUエキスポ開催に伴い二月十八日夜、東京の赤坂プリンスホテルで恒例の懇親会を開き、併せて「平成九年度AOU年間優秀機」表彰と「ゲームの日」優秀イベント実施協会への感謝状贈呈を行なった。

この懇親会は従来同様、各出展社から一名を無料招待し、それ以外はパーティー券方式（一枚一万五千円）で開かれたもの。これに前回の約一六%減の七百七十七人が参加した。

事業委員会の真鍋勝紀委員長は、「世界をリードしてきた日本のAM業界が、不況のためとは言え低迷しているのは不本意なことだが、新たな遊びに向けてもっと知恵を出し合えばさらに発展できる大きな可能性がある産業だと信じている。今、単なる機械の設置営業を超えた総合エンターテイメントの演出が求められており、メーカーは今までにない斬新な機械開発が、オペレーターはその機械を清潔で楽しい雰囲気の中で運営することが課題となる。AOUエキスポがその役に立つことを願っている」と挨拶した。

出展社を代表してナムコの猿川昭義常務が、「AM業界もバブル崩壊以降、右肩下がりの状況が続き、とくに昨年は厳しいものがあった。二十一世紀に向けても不透明な状況だが、メーカー、ディストリビューター、オペレーターがそれぞれの立場でプレイヤーに喜びを与えるにはどうすればよいかを考えていけば、この不透明感もかなりぬぐい去ることができるのではないか。AM産業は社会的にも世界的にも今後ますます必要とされる産業だと確信しており、その未来に大きな影響を与えるのは皆様方であり私ども出展社でもあるので、目先の利を追うことなく、しっかりしたビジョンを持って努力していけば、おいしい酒を飲み続けることができるだろう」と述べた。

JAPEAの山田數夫副会長は、「私はこの業界に携わって五十数年になるが、今もますますやる気を出して頑張っている。AM業界はいろいろな意味で世界中のモデルにもなっており、さらに素晴らしい業界になるよう祈念する」と述べ、乾杯の音頭をとった。

AOUエキスポ98懇親会で、左上は真鍋勝紀事業委員長、右上はナムコの猿川昭義常務、右はJAPEAの山田數夫副会長。下は懇親会のようす

この後、優秀機表彰があり、TVゲーム機五機種、AM自販機四機種、プライズマシンと乗物機が各一機種の計十機種のメーカー（二機種は発売元も含む）に入江会長から表彰状が手渡された。メーカーと機種名は次のとおり（表彰順）。

タイトー「電車でGO!」、ナムコ「鉄拳3」、セガ社「バーチャストライカー2」、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」、コナミ「プリプリキャンバス」、アトラス「プリント倶楽部2」、バンプレスト「ポケモンボール」、アイマックス／ジャレコ「なんでもシール委員会」、ホープ／バンプレスト「アンパンマンのしゃしんやさん」、日邦産業「ハローキティ定置型」。

また「ゲームの日」イベントの優秀な企画として、会員十三協会と一地区協議会に、「ゲームの日イベント」実行委員会の内田博委員長から感謝状が手渡された。優秀企画の実施団体は栃木、茨城、埼玉、東京、静岡、富山、広島、山口、香川、大分、長崎、鹿児島、沖縄の各協会とAOU近畿地区協議会。

中締めは永井明ショー実行委員長が行ない、同氏は「これからさらに厳しい状況になるものと予想されており、私どもは知恵を絞って新しいことを考え出していかなければ乗り切っていけないだろう」と語った。

バンダイ、通信端末
ピピンから撤退
子会社のBDEを解散

㈱バンダイ（本社東京、茂木隆社長）は二月二十七日、マルチメディア端末機「ピピンアットマーク」を中心とした事業を担当してきた子会社の㈱バンダイ・デジタル・エンタテインメント（BDE）を解散、清算するとともに、BDEの設備、従業員を含め「ピピンアットマーク」関連業務をバンダイが引き継ぐことになった、と発表した。「ピピン」事業からの撤退と見られている。

九六年一月設立のBDEの解散、清算に伴う整理損約百十一億円（債権回収不能額）は、バンダイの九八年三月期の特別損失に計上される。バンダイの九八年三月期業績は、「たまごっち」のヒットで関連商品を含め大きく売上げを伸ばしたが、これとともに特別損失を合計二百七十億円計上することになり、業績予想を修正した。

特別損失は、①BDE整理損、②米国子会社への投資損失引当て金百二十億円、③投資有価証券評価損十億円、④その他二十七億円となっている。

修正後の九八年三月期（単独）の売上高は前年比四四%増の一千五百四十億円（昨年十一月の前回予想では一千四百二十億円）、経常利益は六三%増の百四十億円（百十億円）、当期損失は百二十億円（四十六億円の利益）と、赤字が見込まれることになった。

また修正後の連結業績予想では、売上高は四三%増の二千八百七十億円（昨年九月の前回予想では二千六百億円）、経常利益は百十五億円（変更なし）、最終利益は十億円（同）が見込まれている。

特許・実用新案出願公告・公開（2月1日〜15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号。特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

二月四日＝「競争遊戯機器」、㈱シグマ（東京）、2708234、1-187094。同、2708235、1-187096。「スロットマシン」、協和電子工業㈱（大阪）、2708489、63-208675。「遊技機用シンボル識別装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2709276、6-294129。「メダル落とし遊技機」、サミー㈱（東京）、2709681、5-58299。「スロットマシン」、㈱タイトー（東京）、2709818、63-12327。

二月十日＝「パスワード作成装置およびパスワード作成装置を用いたゲーム機」、任天堂㈱（京都）、2710316、62-212448。「ゲーム情報処理装置」、㈱リコス（大阪）、㈱エクシング（愛知）、2711380、63-322865。

実用新案登録（旧）

二月四日＝「動揺機構」、カヤバ工業㈱（東京）、2561723、3-57459。同、2561724、3-58775。「ベルト式搬送装置」、協和電子工業㈱（大阪）、2561766、3-100353。

登録実用新案

二月三日＝「レジャーホテル用ゲーム機」、㈲ミサトシステム（静岡）、3045488(評)。

特許出願公開

二月三日＝「ゲーム処理装置」、日本電信電話㈱（東京）、10-28776。「コントローラ」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-28777。「遊園地用乗物及びその施設」、㈱アールアンドアール（東京）、10-28778。「揺動装置」、工藤和也（岐阜）、10-28779。

二月十日＝「携帯式ゲーム盤」、㈱シュウクリエイション（東京）、10-33748。「遊戯機用リールユニット」、高砂電器産業㈱（大阪）、10-33749。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、10-33750。「遊戯施設管理システム」、㈱ナムコ（東京）、10-33798。「走行遊戯装置」、同、10-33827。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、10-33830。「ビデオゲーム装置」、㈱カプコン（大阪）、10-33828。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-33829。「ビデオガンゲーム装置」、データイースト㈱（東京）、10-33831。

AOUエキスポ98スナップ

エキスポ展示会場で（左から）SNKの永野真澄本部長、川崎英吉会長、高堂良彦社長、服部正明常務

懇親パーティーで（左から）カプコンの吉田昌稔本部長、プレビの梶修明副社長、カプコンの辻本憲三社長

懇親パーティーで（左から）セガ社の永井明常務（AOU副会長）、大野商事の大野圭一社長（AOU副会長）、プレビの梶格康社長、トーワジャパンの正岡力社長

兵庫県協、定時総会
震災不況が続く
景品ではなく物品、と今西氏

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（事務局神戸、内田徹雄会長、会員六十五社）は二月十日、神戸市内の産業振興センターで定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任十二社を含む会員三十六社が出席した。

内田会長が挨拶し、「昨年はとくに消費税の増税が不況感をあおって国民生活に影響を及ぼし、景気をさらに低迷させる要因となった。AM産業も低迷から脱しきれず、年を追うごとに厳しさを増しているが、多難な時であっても当協会は健全営業をより推進し、協会の発展と社会的地位の向上をめざして引き続き努力していきたい」と語った。

第十三期（九七年十一月期）事業報告案、決算案、十四期事業計画案、予算はいずれも原案どおり承認された。

うち事業報告の中で、昨年度はゲームスクエアー・スワンと㈲アセスワールドの二社が入会したこと、県警から入手した県内八号営業者リストをもとに入会を促進していること、県防犯協会連合会に防犯ベルを百十個寄贈したことなどが報告された。事業計画については"人々の心をいやし明日への活力となる明るい有意義なAMスペース"をモットーに、諸活動を四つの委員会（運営・法務、健全運営推進、研修・厚生、広報・事業）が分担して進めることになっている。

総会終了後、AOU近畿地区協議会の今西徹事務局長が大阪府下での景品機運営状況について説明し、その中で「私たちは"景品"という言葉を慣例的に使っているが、大阪府警では"景品"提供は風営法の禁止行為に当たるので"物品"と呼んでいる」と語った。また出席メーカー十三社が新製品動向やAOUエキスポへの出品機について説明した。

続いて懇親会が開かれ、内田会長は「阪神大震災から三年の歳月を経ても当地の人口はまだ元に戻っていないし、景気も好転が望めない状況だが、こういう時こそ団結し組織拡充をめざしたい」と挨拶した。

来ひんとして県警生活安全企画課の中村尚史警部補が、「少年の残虐な犯罪は格闘ゲームがひとつの要因ではないかとの意見もあるが、私はそうではないだろうと思う。しかし保護者関係にとってはゲーム内容や少年のゲーム場への立入りなどが重大な関心事になっているので、それを含んだ上での運営も考慮してほしい」と語った。また県風俗環境浄化協会の中辻務専務、県青少年本部の村上浩一郎部長からそれぞれ挨拶があった。

OAO近畿地区協の川楠俊太郎会長は、「今、少年たちがよく"キレる"と言われ、ナイフ事件などを起こしているが、キレた線はゲーム場でつながるし、武器格闘ゲームで遊んだ後に刃物を振り回すような少年はいないと、私たちは自信を持って言える商売をしている。腹が立つならゲーム場へ来なさいと言いたい。私たちのゲーム場は、勉学や仕事に気持ちよく打ち込めるようストレスを解消することに貢献していると声を大にして言いたい」と語った。

この後、福祉施設へのクリスマスプレゼントを六年間担当した西永和郎、富永秀嗣両副会長と、八号営業管理者講習会で入会促進に努めた射場莞爾専務にそれぞれ感謝状を贈った。

森優理事が「百円玉を基本にした商売をしている限り、必ず不況を乗り切って生き残れるものと信じている」と述べて乾杯の音頭をとった。中締めは西山清治副会長が行なった。

兵庫県協定時総会にて、右上は内田徹雄会長、左上は県警の中村尚史警部補、右は乾杯の音頭取りをした森優理事。下は会議のようす

フェニックス電機の
更生計画を認可
ナムコ中村氏所有で再建へ

ハロゲンランプ大手で九五年十一月に会社更生法の適用を申請、事実上倒産したフェニックス電機㈱（本社兵庫県姫路市、更生管財人四宮章夫弁護士）は二月十九日、神戸地裁姫路支部から更生計画案の認可決定を受けたと発表した。事業管財人の中村雅哉ナムコ社長が個人的に、弁済資金の大半に当たる二十二億円を融資するなどして六月末にも一括弁済し、更生終結する予定。

フェニックス電機については九六年四月、会社更生法による手続きを開始、同十月に中村氏が事業管財人に選任された。その上で更生計画案が提出され、このほど認可されたもの。

更生計画案では、金融機関がフェニックス電機に対する債権を九五%放棄、残り五%と他の債務を合わせた計三十二億円を六月末に一括弁済する。弁済資金は同社の手元資金六億円と、中村氏の個人持株会社のひとつである㈱ナルからの融資二十二億円などでまかなう。さらにフェニックス電機では一〇〇%減資した上で、四億九千五百万円増資し、中村氏が全額引き受けることになっている。

これにより中村氏は個人的にフェニックス電機を所有する形で再建し、社長に就任する。会社更生法適用申請から約二年半、更生計画決定後四ヵ月というのは、極めて短い期間での再建と言われている。

ジャレコ、3月期
さらに下方修正
最終損失18億円に拡大

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は二月二十日、九八年三月期（連結とも）の業績を下方修正した。九七年九月、十一月に続く下方修正で、赤字幅を増している。

修正後の九八年三月期（単独）の売上高は前年比一六%減の七十五億円（十一月予想では八十七億円）、経常損失は十七億五千万円（十億円）、当期損失は十八億三千万円が見込まれている。

また修正後の九八年三月期（連結）の売上高は一二%減の八十億円（九月予想では九十六億円）、経常損失は十七億五千万円（八億一千万円）、最終損失は十八億三千万円（八億四千万円）。

業務用では主力製品の「なんでもシール委員会」が、十―十一月に東南アジア向けに伸びる兆しを見せていたが、通貨不安により十二月以降その影響を受けたこと。家庭用ゲームソフトでは「ミニ四駆」が予定どおりだったものの「スーチーパイ」と「ゲーム天国」の開発が遅れたため、期末に販売時期が集中する見通しになり、また「GT24」と「Tから始まる物語」は来期に販売を延ばしたこと。これらにより販売売上げが見通しを下回ることから修正したもの。

同社ではまた「来期以降を展望し、在庫の圧縮を図り、米国子会社への引当金を積み増すなど資産内容の健全化を図った」としている。

スガイ、3月期
実質下方修正に
北見市の土地建物を売却

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、鈴木保男社長）は二月二十六日、九八年三月期の業績予想を実質下方修正するとともに、北見市にある土地建物を売却したことにより、当期利益を上方修正した。

修正後の九八年三月期の売上高は前年比〇・五%増の七十四億円（昨年十一月の予想では七十七億二千万円）、経常利益は七一%減の一億五千万円（四億二千万円）、当期利益は三一%増の三億三千万円。

売上高、経常利益の下方修正について、「北海道経済停滞による消費低迷、長野オリンピックのマイナス影響や、ゲームのヒット作不足の影響により、ボウリング部門とゲーム部門を中心として一―二月の売上げが予想を大きく下回ったため」としている。

売却物件は㈱ラルズ（本社札幌、横山清社長）に三月三日付で売却するもので、総額五億一千万円。簿価一億七千二百万円なので、三億三千七百万円が売却益となる。

懇親パーティーで（左から）ナムコ・アメリカ社の久恒健嗣副社長、ベトソン・エンタープライゼス社のピーター・ベティ会長、ナムコの中村雅哉社長、中村恭子さん、ナムコ・アメリカ社のケビン・ヘイズ社長

懇親パーティーで（左から）ADKの新井一夫社長、グッドヒルの岡田明彦社長、クラール電子の有賀巌社長

懇親パーティーで（左から）ナムコの原口洋一部長、鈴木登部長、フェイスの金谷龍坤社長、カプコンの小野寺輝夫本部長、日本システムの村上栄司社長

セガ社の入交社長

業務用は大きな転換期

共同記者会見で「セガを変える」を説明

セガ社は二月十二日、入交昭一郎社長と業務用、家庭用の業界紙、専門誌向けの「合同懇談会」を開催。十日に就任した入交社長は、セガ社がどう変化していくのかなど語った。十三社二十七名が出席した。セガ社では広報企画室、AMプロモーション部、CSプロモーション部が担当した。

入交氏は冒頭挨拶で、「今回は私がどういう人間か知っていただくためお集まりいただいた。社長になったことで、それなりの覚悟を持っている。社長が変わってセガが変わらないことではなく、二十一世紀に向けエンタテイメント企業として舵とりをしていきたい。言葉で言っても分からないが、結果として二、三年後になるほどこうだったのかと理解していただけるのではないか。なお(家庭用で関心の高い)次世代ハードについては、今回お話できない」と述べ質問に答えた。その主な内容は次のとおり。

――セガをどう変えていくのか。またどのように進めていくのか。

ひと言で言うとセガをもっと面白い会社にしようということだ。そのため一人ひとりの客の視点で考える。セガの社是は「創造はいのち」だが、それだけではいけない。テクノロジーはどんどん進化しており、セガのターゲットである若い人たちの考えも変化している。そういう人たちの考え、求めているものを把握し、その中で創造性を発揮できるようにしたい。

――ディスクロージャー(情報開示)はどれほど改善されるのか。

ディスクロージャーは大変重要で、今のレベルよりはるかに進めねばならないし、実行する。トップ人事や次世代機などはむしろ企業戦略の問題であり、なかなかうまく(開示が)できない面がある。それにセガは企業秘密が保てない体質がある。次世代機のスペックなどインターネットで情報が流れている。皆さんから見てアンフェアと思われることのないようにしたい。

――業務用、家庭用それぞれの課題は何か。シナジー(相乗)効果はどうなるか。

家庭用の再構築が大事業となる。長期的に見れば業務用も転換期にある。家庭用はマーケットシェアをどれほど取れるか、業務用ではマーケットのパイをどれほど広げることができるかが課題となる。業務用はこのまま放っておけば市場は縮小する。今までのやり方で伸ばしていけるのか。あまりゲーム場に来ないライトユーザーをどうとり込めるのか。プリクラで一、二年うまくとり込めたがその後に何があるのか。ここ一、二年の大きな課題だ。

家庭用ではセガのブランドはコアユーザーには強いが、マーケットシェアを取るにはライトユーザーのとり込みが必要だ。業務用も家庭用もセガが抱える課題はコアユーザーのシェアをどれほど広げることができるか、ということ。シナジーは半年ぐらい後に出せる。技術的には業務用、家庭用、PC(パソコン用)が接近してくる。ゲームソフトは今まで以上に新しい形でやっていける。(家庭用での)ソフト部門分社化はできない。プラットホームホルダーの業務とソフトハウスの業務は二本立でやっていく。

――セガ入社五年目だが、改めて業界をどう見るか。

業務用、家庭用を含め新しい産業だと思う。各メーカーの社長はほとんどがオーナーで、人と人のつながりで仕事が進んでいる。産業としては新しいがマーケット自体は成熟化してきている。大きな産業として変化する時期だが、さまざまな問題が整理されていない。CSKグループでは、今後の情報化時代でリーダーシップを握るべく、セガ社はエンタテイメントビジネスに特化していく。

――海外の家庭用をどう評価するか。ゲームソフトは将来どういう方向へ進むか。

米欧ではスタートを完全に間違え、立ち上がらず苦戦した。しかし日本では五百万台で、ビジネスとしてうまくいった。ゲームソフト開発の方向性はライトユーザーにつながっている。米国での教育ソフトなどAM以外のジャンルも広がっている。インタラクティブであればゲーム性がある、もゲームに含める、ととらえていい。

――ウォルトディズニー社、ユニバーサルスタジオズ社などのテーマパーク、アトラクションを基本とすると、セガ社ATPはまるで違うがどう説明するか。

技術的にもレベル的にも比べるのは早い。ディズニーなどはそれだけで成り立つが、ジョイポリスなどではSCなど併設でないと成り立たない。将来的な目標だが今のポリシーでどこまで行けるか、いずれ変えていかねばならない。

ディズニーなどは二、三千億円の投資で回収も良いが、五―十年かかる。ハイテクミニテーマパークは新しい技術を追いかけているので、三年もすれば古くなり、絶えずリニューアルする必要がある。新しい技術で新しいアトラクション、短期間での回収と開発思想が明らかに違う。それだけでいいのかということがいずれ出てくるだろうが。

――米国のテーマパークで他に気付くことは。

エプコットセンターのシミュレーションタイプのアトラクションなど、私もとっつきやすく気に入っている。メルヘンものはわれわれの分野ではない。(挑戦意欲を持つべきではないか、との質問に)そのとおりで、ジョイポリス型の開発者全員がそう思っている。試行錯誤の段階だ。

――業務用はどういう方向に行くのか。

しばらくは画像的にも業務用は家庭用より先行するが、長くは続かず(続いても)三―四年だろう。家庭用に投入する技術者、資金は世界的に二、三けた多い。やがて家庭用の技術を使って業務用のハイエンドを作ることになるだろう。そういう時代になると、業務用でなければできない大型、体感などの方向に進むことになるが、コストが高くなる。チップのコストダウンにもかかわらず体感機のメカの部分は安くならない、それをどのように吸収していくのかが課題となる。

セガ社入交社長の共同記者会見「合同懇談会」で。右側立っているのが入交社長

「たまごっち」類似品の

販売業者に判決

不正競争行為だと大阪地裁

㈱バンダイ(本社東京、茂木隆社長)が、「たまごっち」の類似品を輸入販売しているとして㈱永光(本社大阪、小山良社長)と㈱KDY(本社大阪、幸田均社長)を訴えていた民事訴訟で、東京地裁第二十九部(高部真規子裁判長)は二月二十五日、永光とKDYは不正競争防止法に違反しており類似品の輸入販売をしてはならず、また永光は二千万円、KDYは五百万円をそれぞれ損害賠償として支払うよう命じる判決が言い渡された。

バンダイの液晶ゲーム機「たまごっち」は九七年三月ごろその類似品が出回り始めたため、同社は調査を開始、四月十一日に類似品の取扱い業者七社に対し輸入販売差し取めの仮処分を申請していた。これに関し東京地裁は七月十八日に申請を認め仮処分を決定した。

さらにバンダイは仮処分申請と併行して四月二十八日、業者五社を相手どって本訴を提起していたが、これに関して今回判決が言い渡された。またバンダイは五月八日大阪府警に、永光とKDYについて刑事告訴を行ない、大阪府警は五月二十九日に二社を家宅捜査していた。その後六月十三日に「たまごっち」外観デザインについて意匠権が成立している。

「たまごっち」は九六年十一月に発売され、九七年春から夏にかけて極端な品不足となる中、類似品が多数市場に出回った。うち永光とKDYは「ニュータマゴウォッチ」や「ドラゴッチ」など輸入、販売したとされていた。被告会社は「独自のプログラムで作ったもの」として反発していた。

バンダイによると今回の判決で、永光とKDYは不正競争防止法第二条第一項第一号に定める他人の周知表示と混同を生じさせる行為、同第三号に定める他人の商品形態を模倣する行為をしたとし、類似商品の輸入、販売、譲渡を禁じるとともに、永光は二千万円、KDYは五百万円の損害賠償金を支払うよう命じた。

また永光が輸入販売した「ドラゴッチ」二種については、バンダイの意匠権に基づき、販売差し止めなどが命じられた。

バンダイの茂木社長は「短い期間で判決を出していただいた。キャラクター商品についてはすばやい対応がなにより大切なので感謝している」と語っている。永光の小山社長は「判決には不服で控訴する」とコメントしている。

エキスポ展示会場で(左から)ナムコの金平光雄本部長、バンプレストの杉浦幸昌社長、後楽園ロコモティヴの小関捷吾副社長

懇親パーティーで(左から)ビデオシステムの古川晃司社長、ビスコの秋山哲雄社長、サミーの鈴木実本部長、マタハリーの兵井勝常務、日本システムの村上栄司社長

懇親パーティーで(左から)英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長、タイトーの松高誠三本部長、ジャレコの金沢義秋社長

SCEがPS系

小型PDA開発

携帯用TVゲーム機にも

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE、本社東京、徳中暉久社長)は二月十九日、「プレイステーション」(PS)用メモリーカードを発展させ、単独でPS用ゲームソフトが作動し、携帯用TVゲーム機として使うことのできる超小型PDA(パーソナル・デジタル・アシスタンツ)を開発したと発表した。

PDAは個人的な情報機器として、もともとアップル社が提唱したもの。家電製品とパソコンを融合したものと解され、シャープの「ザウルス」がその実例とされている。

SCEが開発した超小型PDAは、PS用メモリーカードにプログラムの書き換えが可能な32ビットRISC型CPU、液晶画面、サウンド機能、通信機能などを搭載したもので、ゲームなどを個人的に楽しむことができる超小型ゲーム機として開発された。

その主な仕様はCPUがARM7T、メモリーがSRAM(2Kバイト)、フラッシュRAM(128Kバイト=メモリーカード兼用)、グラフィックスが32×32ドットのモノクロLCD、サウンドが圧電ブザー(4ビットPCM)で、操作用スイッチは入力用五個、リセット用一個。双方向の赤外線通信、LED表示器(一個)、カレンダー機能、ID(個別ナンバー)なども含まれ、バッテリー電源となっている。サイズはPS用メモリカードとほぼ同じ六㌢×四㌢×一・二㌢。

PS本体のメモリカード用スロット接続、CD―ROMに入っているゲームソフトを超小型PDAにダウンロードしておくことにより、これを単独で持ち歩いたりしてゲームを楽しむことができる。「たまごっち」並みのサイズなので、専用ゲームソフトをPS用ソフトの供給ルートで供給していく考え。名称、価格は未定だが、今冬にも出荷する予定で、ソフト開発メーカーには仕様の公開を開始している。

メモリーカード(上)とPDA

ゲームバンク

MS社との合弁 年内にも解消へ

ソフトバンクとマイクロソフト社が九五年に共同設立したゲームバンク㈱(本社東京、孫正義社長)が、年内にも合弁を解消することになった。マイクロソフト社の持つ四〇%の株式をソフトバンクが買い取ることで、二月九日申し入れた。

ゲームバンクは「ウィンドウズ95」用パソコンゲームの販売が主業務だが、家庭用パソコンの後退などにより業績不振で、累積損失は約七億円に達しているとのこと。

ゲーム機販売の

協和産業不渡り

九娯貿易の連鎖倒産

民間の信用調査機関調べによると、㈱協和産業(東京都杉並区高円寺北、佐藤明雄社長)が二回目の不渡りを出し、二月十九日に銀行取引停止となった。負債約七億円。

七二年設立のゲーム機販売会社で、業務用TVゲーム機、ゴルフシミュレーション機器、健康マイナスイオン発生器など扱っていた。九六年四月期売上高は八億一千万円だが、資金繰りに追われていたのに加え、九娯貿易が和議申請したため行き詰まった。

人事異動

キョクイチ (2月26日) 兼会長、社長駒井徳造▽取締役(社長)島津幸男▽同(専務)飯塚正博▽退任(取締役)伊藤晃

タイトー (3月1日) HM事業本部HM販売部長(HM事業本部HMカスタマサービス部長)専務HM事業本部長宮前武彦▽社長室長(総務管理本部副本部長兼経営管理部長兼流通管理部長)取締役梶原勇治▽兼AV営業部長、取締役AV事業本部長今野伸▽SR開拓本部長兼東日本SR開拓部長(HM事業本部副本部長兼HM第一販売部長)取締役飯沢幸雄

SR開拓本部西日本SR開拓部長(AV事業本部東日本AV営業部長)平川広美▽GM事業本部GM販売部長(総務管理本部資材部長)河野滉▽総務管理本部経営管理部長、竹内正彦▽総務管理本部情報システム部長、稲垣一夫▽総務管理本部資材部長、小島理一

▼機構改革=①総務管理本部の流通管理部を廃止、その業務を海老名工場に移管、②SR(シングルレンタル)開拓本部を新設し、SR開拓本部室、東日本SR開拓部、西日本SR開拓部を設ける、③AV(オーディオビジュアル=業務用カラオケ)事業本部の東日本AV営業部と西日本AV営業部をAV営業部として統合、④TG(テレビゲーム)事業本部をCP(コンシューマプロダクツ)事業本部に改称し、TG本部室をCP本部室、CP事業部をCP販売部、TG生産開発部をCP生産開発部にそれぞれ改称、⑤HM(ホームマルチメディア)事業本部の第一販売部と第二販売部とHM販売部として統合、HMカスタマサービス部の業務をHM販売部に移管する、⑥HM事業本部のHM生産開発部をHM開発部に改称。

本社移転

太陽アドバンス㈲=東京都足立区小台二丁目三十四番十七号、☎3911―5001、田中章雅社長。サービス工場=足立区小台二丁目二十四番五号、☎3911―5864。

㈱スリーディー=横浜市西区みなとみらい二丁目三の五、クィーンズタワーC17F、☎(045)682―1051。

事務所閉鎖

テクモ㈱・大阪支店、同・名古屋営業所=二月末までに事務所閉鎖。

論潮

法改正案概要

今回の風営法改正案に向けて、明らかに大きな課題とされたにもかかわらず先送りされたものにパチンコ営業での賞品買い取り問題がある。これについては警察庁・風俗行政研究会のまとめた「提言」でも「ぱちんこ営業の在り方について」で、事情を示した上で「現段階で、賞品問題の解決に向けて具体策を講じることは時期尚早」として消極的な見方を示している。そこで「提言」に沿って法改正案の概要では触れられないままとなった。

しかし「賞品」については、七号の遊技機営業では本来買い取られない状況にあったものが、次第に買い取りが常態化していったという経緯があり、この点で警察行政は適正であったかどうか確認すべきだろう。

ましてや八号営業での少額賞品は、本来ぱちんこ営業など射幸心をそそるおそれのある遊技営業に至らない、と警察行政上認められてきたものであるが、八号営業を無理やり風俗営業として新設したため、賞品の提供禁止まであるので(法第二十三条第二項)、プライズマシンでの賞品提供が法律上は違法だが、警察行政上は適法とされ大きな矛盾となってきた(大阪府警は景品ではなく物品と解釈しているが本質的にはいずれも賞品である)。こういう少額賞品の矛盾点についても今回の法改正案の概要では触れられていない。

前回の法改正で八号営業を風俗営業として新設したのに伴い、審議に当たった国会では、一律にゲーム機設置営業を規制することに対する疑問が続出し、このため衆参両議院で付帯決議が行なわれ、政府がすべきこととして「ゲーム機の規制の在り方について引き続き検討すること」が掲げられた。しかし警察行政上この意味での「検討」はおよそなされないまま、前回の法改正から十四年が経過した。オペレーターなど営業者側は風営法に基づく規制を受けている立場上、発言すべき立場にないようである。そういうのが民主国家では適正と言うのだろうか。

AOU98アミューズメントエキスポ 出展内容

AOU98エキスポの展示内容を、分野別に新製品を中心に掲載しますが、紙面の都合により本号では①TVゲーム機のみに絞り、次号で②その他アーケード機（プライズ機、占い機など含む）、③メダルゲーム機、④遊園施設・乗物機、⑤AM自販機、⑥部品・景品・その他――を掲載します。以下分野別に出展社（社名略称）を五十音順とし、新作は太字で示しました。（編集部）

上の写真はAOUエキスポ会場内で最も混雑した通路部分のようす。左側がナムコ、右側がセガ社の小間

TVゲーム機

CGゲーム機が主流に 新コンセプト開発意欲

TVゲーム分野は今回も多数の新作が出品されたが、とくに新機軸となるような話題作が見当たらず、新しい基板システムも発表されなかった。ハード面では今やCGゲームが主流となり、主なメーカーはCGでのゲーム開発に力を注ぎ、技術的にも一段と向上しており、従来CG基板のマイナーチェンジも重ねられている。

ゲームソフトの面では、やはり格闘ものに人気が集まり、セガ社、カプコン、コナミ、ナムコ、SNK、タイトーなどがそれぞれ新作を披露した。

しかし今回は格闘ゲーム以外にも、幅広い客層向けのゲームとしてオペレーターの関心を集めたものもある。その一つがバス釣りゲームで、セガ社がすでに発売しているほか、コナミとエイブルが基板タイプの新作を、タカラAMがアップライト型の完成品タイプをそれぞれ披露した。またタイトーの電車運転ゲームの続編、ナムコの自転車こぎゲームやスポーツ性のあるバラエティーゲーム、自動車運転技術を評価しプリントアウトするものなどが注目され、各メーカーはゲームジャンルの幅を広げようとする開発意欲も見せている。

このほかパズルやシューティング、ドライブものも多数出品されたが、その多くは続編ものとなっている。

アタリゲームズ社

十二車種から選択し、ジェットコースターのレール上など多彩な十四コースを走行するCGドライブゲーム機で四台通信可能な**「カリフォルニアスピード」**、障害物を避け滑降するスペインのガエルコ社製CGスノーボードゲーム**「サーフプラネット」**を披露した。

またミッドウェーゲームズ社のCG格闘ゲーム「モータルコンバット4」、CGアメフトゲーム「NFLブリッツ」、ドライブゲーム「オフロードチャレンジ」なども出品。

右はアタリゲームズ社の小間で「カリフォルニアスピード」「サーフプラネット」の展示

右の写真はエイブルの小間にて「シーバスフィッシング」をアピールした部分

右はウエップシステムの小間で「クールボーダーズACジャム」などの展示のようす

ウエップシステム

PS基板を使ったスノーボードゲームの同社／テクモ「クールボーダーズ・アーケードジャム」（本紙前号「話題のマシン」参照）を展示。

エイブル

「ST−V」基板使用CG魚釣りゲームのエーウェーブ／エイブル**「シーバスフィッシング」**（本紙前号「話題のマシン」参照）、コースやアイテムを追加したパズルゲームのアルタ／エイブル**「中国龍3スペシャル」**（本号同欄参照）を紹介。

SNK

「ネオジオMVS」ソフトの"餓狼伝説"シリーズ最新作で、2ラインバトルに"スウェー移動システム"を採用したほか、ガードキャンセル機能の追加、演出や技のパワーアップを図った**「リアルバウト餓狼伝説2」**（略称「RB2」、三月末に発売予定）、同ソフトの横スクロールアクションシューティングゲームで新要素を多く加えた**「メタルスラッグ2」**（本紙前号「話題のマシン」参照）を披露。「ハイパーネオジオ64」のCG格闘ゲーム「サムライスピリッツ〜侍魂〜」も出品した。

また参考出品として、ガエルコ／アタリゲームズ社「サーフプラネット」とミッドウェーゲームズ社「NFLブリッツ」を、本社「ネオジオ」キャビネットに組込んで展示した。

SNKの小間にて出品機のメインとして披露した「リアルバウト餓狼伝説2」（RB2）の展示部分で、大きなイラストパネルでアピール

コナミの小間にて右側上の写真はスキー板が左右へ大きくスライドする新機構採用の「スキーヤーズハイ」、下は大きな銃を抱えてプレイする「テラバースト」の各展示のようす

写真はいずれもカプコンの小間にて、上は「スターグラディエイター2」「ストリートファイターEX2」の展示、左は「スターグラディエイター2」キャラのコスプレ

カネコ

「スーパーカネコシステム」の縦スクロール画面によるシューティングゲーム**「サイヴァーン」**（本紙前号「話題のマシン」参照）、またタッチパネルを採用し指で画面に触れながらクイズやパズル、アクションなどのミニゲームをプレイするというアップライト型**「あのこにタッチ」**（参考出品）を披露した。

カプコン

前作を全面改良し大幅にグレードアップさせたCG格闘ゲームで、キャラの精神世界を表現する"プラズマフィールド"など半透明の美しい画像技術をふんだんに使ったのが特徴の**「スターグラディエイター2」**をメインに出品。

また「CPSⅡ」の格闘ゲーム**「マーヴルVSカプコン」**（基板OP価格十二万九千円で二月二十三日発売、本紙第558号「話題のマシン」参照）、参考出品としてバージョンアップしたアリカ／カプコンのCG格闘ゲーム**「ストリートファイターEX2」**を展示した。

コナミ

完成品タイプは、CGスキーゲーム機で足を乗せるスキー板を上下させジャンプするとともに、新機構の採用により左右へ幅一㍍以上もスライドさせることが可能となり、リアルなエッジングやターンができるようスポーツ性を強めた**「スキーヤーズハイ」**（発売日未定）、「オペレーション・サンダーハリケーン」に続く2人用CGガンゲーム機で、地球上の街の中や巨大UFOの内部に出現するエイリアンなどを大型マシンガンで狙撃していく**「テラバースト」**（OP価格百六十八万円で三月発売予定）、CGドライブゲーム機**「レーシングジャム・ツイン」**（本紙前号「話題のマシン」参照）、DJシミュレーションゲームで新曲を追加したほか、プレイヤーのレベルに合わせたコース選択でプレイ時間を短縮させるなどバージョンアップを図った**「ビートマニア・セカンドミックス」**（発売日未定）。

基板タイプでは、CGバス釣りゲームで魚の引きの動きと振動を伝える専用のリール型コントローラーを採用した**「バスアングラー」**（専用操作盤付きOP価格二十四万八千円で三月発売予定）、CG騎乗ゲームで馬の頭部をデザインしたレバーを操作し、三種類のレースモードか競馬学校モードをプレイする**「ダークホースレジェンド」**（OP価格十九万八千円で三月発売予定）、CG異種格闘ゲーム**「バトルトライスト」**（三月発売予定、本紙前号「話題のマシン」参照）、デフォルメされた選手キャラによるプロ野球ゲーム**「実況パワフルプロ野球EX」**（発売日未定）を披露。

なお新TVゲーム機キャビネットとして**「42インチプラズマディスプレイ筐体」**を、「バトルトライスト」の基板を組込んで参考出品した。

上の写真は「バスアングラー」のリール型コントローラーでの操作

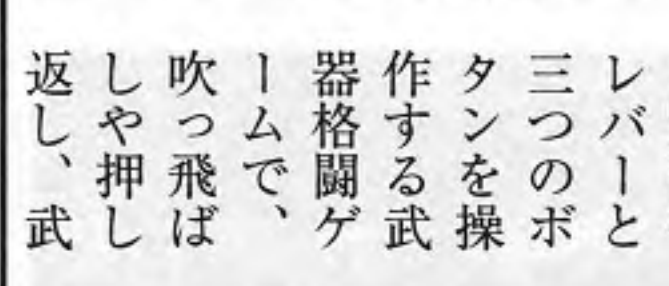
上の写真はコナミ「プラズマディスプレイキャビネット」で、「バトルトライスト」を組込んで披露した

馬の頭部をデザインしたレバーを操作する「ダークホースレジェンド」

写真はいずれもカネコの小間にて、上は「サイヴァーン」などの展示部分、右はタッチパネルを使い指で操作するTVゲーム機「あのこにタッチ」のプレイ

サミー

TVパチンコゲームで、パチンコと同じ専用ハンドルを回しながらプレイし、一定個数を打って勝つと女の子キャラの脱衣シーンがある**「セクシーリアクション」**を参考出品した。

またミッドウェーゲームズ社「モータルコンバット4」と「オフロードチャレンジ」も参考出品。

写真はいずれもサミーの小間で上はミッドウェー社製TVゲームの展示部分、下は「セクシーリアクション」

ジャレコ

レバーで画面上のボールを弾いてパズルゲームを進めていくケイブ／ジャレコ**「魚ポコ」**（本紙前号「話題のマシン」参照）、レバーと三つのボタンを操作する武器格闘ゲ[illegible]吹っ飛ばしや押し返し、武器投げのほかゲージにより"マジックバースト"なども駆使するフウキ／ジャレコ**「アシュラブレード」**（参考出品）を紹介。

また多彩なフィーチャーを加えたパズルゲーム「テトリスプラス2」も展示。

上はジャレコの小間でケイブ「魚ポコ」の展示と同機キャラのぬいぐるみ

セガ社

TVゲームの新作は「モデル3」と同基板のパワーアップ版「モデル3・ステップ2」、「ST−V」の三種類のハードにより計六タイトルを披露。

「モデル3・ステップ2」によるものは、CGロボット対戦ゲームの続編で、十二体に増えた"バーチャロイド"の動きやグラフィック、操作性などを同基板により大幅に向上させた**「電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム（OT）」**（二種類の完成品タイプが三月下旬に、改造用基板キットは四月以降発売となる）、前作をバージョンアップしキャビネットを一新させ、ハンドブレーキなどを装備したCGドライブゲーム機**「セガラリー2」**（本号「話題のマシン」参照）、前作の続編で個性的なキャラと新しい技などを加えてパワーアップさせたCG武器格闘ゲーム**「ファイティングバイパーズ2」**（発売日未定）を披露し、い

ＡＯＵエキスポで話題のＴＶゲーム画面

エスプレイド（怒首領蜂３）
（ケイブ／アトラス）

タイムクライシス　２
（ナムコ）

アストラスーパースターズ
（サン電子／テクモ）

テクモワールドカップ98
（テクモ）

サイキックフォース2012
（タイトー）

ガーディアンフォース
（サクセス／日本システム）

パニックパーク
（ナムコ）

上海・真的武勇
（サン電子／テクモ）

バスマスターズチャレンジ
（タカラアミューズメント）

ランドメーカー
（タイトー）

テクノドライブ
（ナムコ）

子育てクイズ・マイエンジェル　３
（ナムコ）

ダウンヒルバイカーズ
（ナムコ）

電車でＧＯ！２高速編
（タイトー）

ぽっぷんぽっぷ
（タイトー）

対戦麻雀ファイナルロマンス　４
（ビデオシステム／ビスコ）

エアガイツ
（スクウェア／ナムコ）

パズルボブル　４
（タイトー）

レイディアント・シルバーガン
（トレジャー／セガ社）

対戦タイトアール・サシっす!!
（セガ社）

電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム
（セガ社）

テラバースト
（コナミ）

スターグラディエイター　２
（カプコン）

リアルバウト餓狼伝説　２
（ＳＮＫ）

サイヴァーン
（カネコ）

ファイティングバイパーズ　２
（セガ社）

バスアングラー
（コナミ）

ストリートファイターＥＸ２
（アリカ／カプコン）

あのこにタッチ
（カネコ）

カリフォルニアスピード
（アタリゲームズ社）

セガラリー　２
（セガ社）

スキーヤーズハイ
（コナミ）

ダークホースレジェンド
（コナミ）

堕落天使
（彩京）

シーバスフィッシング
（Ａウェーブ／エイブル）

アシュラブレード
（フウキ／ジャレコ）

魚ポコ
（ケイブ／ジャレコ）

実況パワフルプロ野球ＥＸ
（コナミ）

バトルトライスト
（コナミ）

メタルスラッグ　２
（ＳＮＫ）

ずれも人気を集めた。

「モデル３」によるものは、ＣＧバス釣りゲームの完成品タイプを基板タイプにした同名の「**ゲットバス**」（専用コントローラーと基板のセット標準価格七十二万五千円で三月下旬発売予定）を発表。このほか「スキーチャンプ」、「ハーレーダビッドソン」なども展示した。

また「ＳＴ―Ｖ」によるものは、簡単操作の対戦型バラエティーゲーム「**対戦タントアール・サシっす!!**」（本紙前号「話題のマシン」参照）、家庭用ソフトからの移植で敵を撃破するたびにパワーアップしていく横画面の縦スクロールシューティングゲームのトレジャー製「**レイディアント・シルバーガン**」（参考出品）を展示した。

タイトー

ＣＧ電車運転ゲームの続編で高速路線を採用した「**電車でＧＯ！２高速編**」（本号「話題のマシン」参照）、新ＣＧ基板「ウルフ」の第一弾として、前作を大幅グレードアップした空中での格闘ゲームで、弧を描いて相手の側面に移動するダッシュや究極の技を出す〝サイコゲージ〟がダメージを受けるほど上昇するシステムなどを加えた「**サイキックフォース２０１２**」を完成度八五％で出品した。

また「Ｆ３システム」として、下部から風船を二つずつ上げて雲の下に連ねていき、同色風船を三つ以上揃えて割っていくパズルゲーム「**ぽっぷんぽっぷ**」（三月発売予定）、斜め上方から見た画面で家を斜めに並べていき、屋根の色を揃えて消していくというパズルゲーム「**ランドメーカー**」（発売日未定）、シリーズ四作目のパズルゲーム「**パズルボブル４**」（本紙前号「話題のマシン」参照）を披露した。

タカラＡＭ

アップライト型魚釣りゲーム機「**バスマスターズチャレンジ**」を披露した。これは実在の湖（第一弾は河口湖、二弾以降ＣＤ―ＲＯＭ供給）のデータを採用したもの。長いケーブルの先に取り付けられたリール部分を持ち上げ、前方に振って倒すというリアルなキャスティングプレイができるのが特徴（発売日未定）。

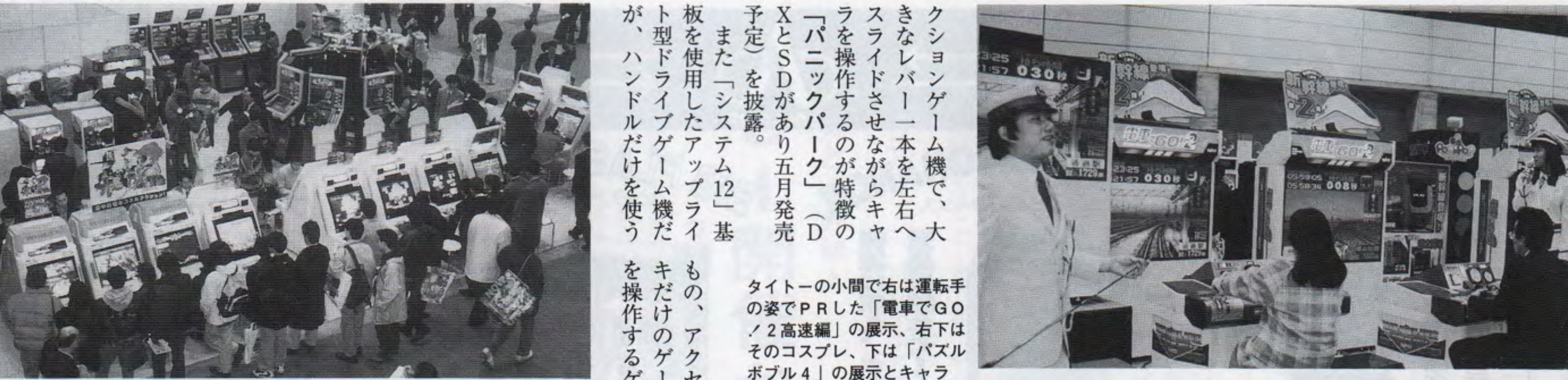
テクモ

「ＳＴ―Ｖ」基板使用ゲームとして、ゴールシュートを決めた時などの演出に凝ったＣＧサッカーゲーム「**テクモワールドカップ98**」、カラフルで派手な必殺技を繰り出す空中格闘ゲームのサン電子製「**アストラスーパースターズ**」、また「ＰＳ」基板使用として、牌を取っていくパズルゲームのシリーズ最新作で、ＣＧ画像により牌の山全体が回転して引っくり返るなど立体的になった同「**上海・真的武勇**」を披露（以上三機種とも発売日未定）。

トーワジャパン

きめ細かいグラフィックの彩京製対戦格闘ゲーム「**堕落天使**」（本号「話題のマシン」参照）を中心に、米国ハナホＡＰＣ社製アップライト型ガンゲーム機「タイムガンナー」（完成度二五％で参考出品）のほか、セガ社、タイトー、テクモ、カネコなど各社ＴＶゲームの新作を展示した。

ナムコ

「システム23」基板を使用した完成品タイプとして、ＣＧマウンテンバイク競争ゲーム機でペダルをこぐというスポーツ性がある「**ダウンヒルバイカーズ**」（本号「話題のマシン」参照）、前作をグレードアップしたＣＧガンゲーム機で、ＴＶモニターを二個搭載し二人同時プレイの場合は通信機能により異なる画面視点から同じ敵を狙撃するという趣向を凝らしたほか、列車やボートなど移動物上での銃撃戦も展開する「**タイムクライシス２**」（ＤＸとＳＤがあり四月発売予定）、「ガンバレット」の流れをくむ二人用バラエティーアクションゲーム機で、大きなレバー一本を左右へスライドさせながらキャラを操作するのが特徴の「**パニックパーク**」（ＤＸとＳＤがあり五月発売予定）を披露。

また「システム12」基板を使用したアップライト型ドライブゲーム機だが、ハンドルだけを使うもの、アクセルとブレーキだけのゲーム、すべてを操作するゲームという順にミニゲームに挑戦するもので、最後に運転技術の総合評価が示される

上の写真は「テクモワールドカップ98」やサン電子製「アストラスーパースターズ」「上海・真的武勇」などを出品したテクモの小間にて。右はトーワジャパンの小間に展示された彩京「堕落天使」の展示のようす

タイトーの小間で右は運転手の姿でＰＲした「電車でＧＯ／２高速編」の展示、右下はそのコスプレ、下は「パズルボブル４」の展示とキャラ

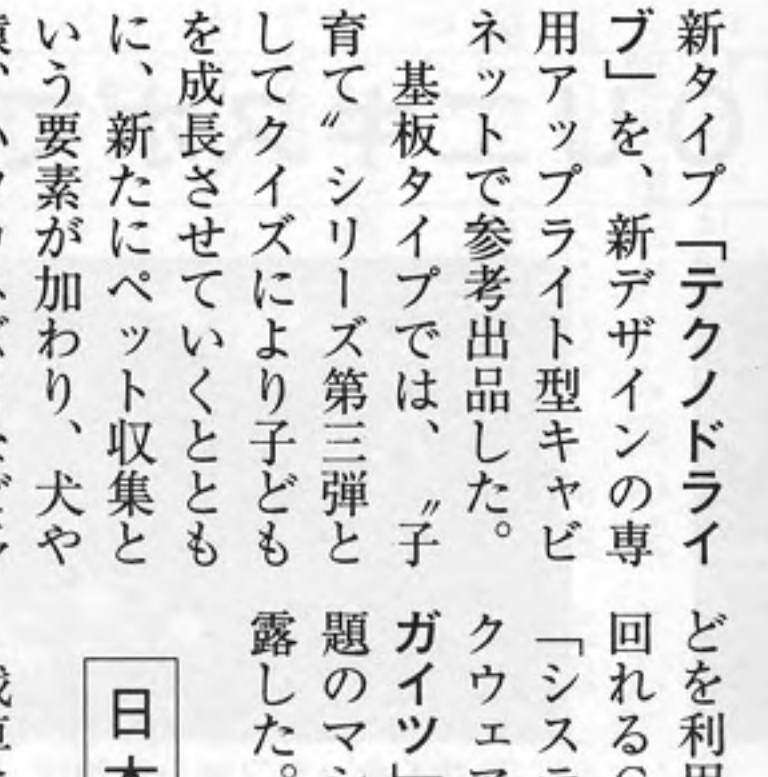
いずれもセガ社の小間にて、上は大変な人だかりで人気が集中した「電脳戦機バーチャロンＯＴ」、下は「セガラリー２」の展示のようす

上は基板タイプのセガ社「ゲットバス」で、リール付きレバーを操作して巻き取っているところ

上の写真はセガ社「ファイティングバイパーズ２」の展示部分

タカラＡＭ「バスマスターズチャレンジ」は自由に動かすキャスティングプレイが特徴

新タイプ「テクノドライブ」を、新デザインの専用アップライト型キャビネットで参考出品した。

基板タイプでは、"子育て"シリーズ第三弾としてクイズにより子どもを成長させていくとともに、新たにペット収集という要素が加わり、犬や猿、ハツカネズミなど多くの動物を選んで名前を付けたり、ペットが逃げて野生化するイベントがあるなど内容の幅を広げた「子育てクイズ・マイエンジェル3」（基板OP価格十七万八千円で三月下旬発売予定）、画面内の立体物などを利用して自在に動き回れるCG格闘ゲームで「システム12」使用のスクウェア／ナムコ「エアガイツ」（本紙前号「話題のマシン」参照）を披露した。

写真はいずれもナムコの小間にて、上は「エアガイツ」展示部分、右上はスポーツ性のあるマウンテンバイクゲーム機「ダウンヒルバイカーズ」、右下はガンゲーム機「タイムクライシス2」のDXとSDのようす

日本システム

戦車によるシューティングゲームで、画面が多方向へ強制的にスクロールする中、砲塔旋回ボタンで三百六十度への攻撃を加えながら、制限時間内に敵を全滅させていくというサクセス／日本システム「ガーディアンフォース」（「ST―V」基板使用、カートリッジOP価格十二万円、基板とのセットOP価格十七万八千円で四月発売予定）、"怒首領蜂(どどんぱち)"シリーズ第三弾となるオーソドックスなシューティングゲームのケイブ／アトラス「エスプレイド」（四月発売予定）、米国アクレイム社製ガンゲーム「ジャッジドレッド」（基板キット販売、OP価格二十二万八千円で二月下旬発売）を出品。

右の写真は日本システムの小間でケイブやサクセスなどの新TVゲームを紹介

ビスコ

花札ゲーム「恋こいしましょ2」とビデオシステム製麻雀ゲームを出品。

右はビスコの小間で同社花札ゲームのほか各メーカーの新作も出品した

ビデオシステム

四人同時対局ができる通信麻雀ゲーム「対戦麻雀ファイナルロマンス4」を展示した。

右はビデオシステムの小間で「対戦麻雀ファイナルロマンス4」の展示部分

メディア商事

一つの基板で二人対戦が可能な麻雀ゲーム「ときめき麻雀パラダイス」を特別価格で紹介。

以上のほか、ディストリビューターとしてユウビスとリバーサービスがセガ社、SNK、ジャレコ、ナムコ、タイトー、彩京など各社新TVゲーム機を紹介した。

（TVゲーム以外の分野の展示内容については次号に掲載）

各メーカー製品を多数紹介したユウビス（上）とリバーサービス

闘いが俺を強くする。

RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2 ™

新登場！リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEWCOMERS～

新キャラ&新システムをひっさげ、餓狼シリーズ最新作が遂に登場！
この春、"RB2"がアーケードシーンを熱くする!!

想像以上に劇的だ。

爽快アクションシューティングゲーム

METAL SLUG 2 ™

究極のグラフィックと抜群のアクション！
メタルスラッグ2
ネオジオから発進!!

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
東京特機事業部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
大阪特機事業部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-7175

NEOコミュニケーション シリーズ

製造・販売元 (株)エス・エヌ・ケイ　開発元(株)インタージオ

世界に一つのオリジナル・アイテムをつくろう！ レーザー加工自販機「ネオレーザー」

SNKは、従来の大型で高価なレーザー加工機をアミューズメント向けにアレンジ。シール自販機のノウハウを活かしてアイテムを加工できる、レーザー加工自販機「ネオレーザー」登場！

高性能オートフォーカスCCDカメラ搭載！
お気に入りの写真等を使ってオリジナルグッズを作ることも。
(他人の著作物に関しては、無断で複製することは禁じられております。)

広い客層に対応できる、マルチベンダー！
値段の異なる複数のアイテムを、一つの筐体で供給することができます。

1000円紙幣識別機搭載！
100円、500円硬貨だけでなく、1000円紙幣も使用できます。

※写真はイメージ写真です。

ネオレーザー LASER CRAFT SYSTEM ™

(仕様)
使用電源:AC100V±10V　消費電力:300W
寸法:(全幅)920mm×(奥行)1375mm×(高さ)1985mm
重量:230kg

第一弾!!

「ボイスでホルダー」に、サンリオキャラクターが登場します！

女子高生を中心にブームが再燃したキティちゃんをはじめとして、幅広い客層に人気を誇るサンリオキャラクターが、「ボイスでホルダー」のキーホルダーとして続々登場いたします。

ボールチェーン付き

バッドばつ丸　ハローキティ　ポムポムプリン

ボイスでホルダー ™

仕様
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:150W
●外形寸法(mm):
全幅906×奥行き1000×全高2098(設置時)
全幅906×奥行き1297×全高2098(ドアを開いた状態)
●総重量:180kg

NEO プリント Multi ™
ネオプリ**パンダ・パンダ**
子供達の大好きなパンダフレームがいっぱい！
マルチカセット 44フレーム

※製品の外観、仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス　3月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ブリッツ（ミッドウェー）	9.51
2	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.86
3	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	8.11
4	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	8.09
5	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	8.00
6	トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	7.96
7	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.86
8	エリア５１（アタリゲームズ）	7.80
9	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.77
10	ロック＆ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.55
11	バーチャストライカー　2（セガ社）	7.00
12	ダイハードアーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	6.91
13	バーチャコップ　2（セガ社）	6.91
14	モータルコンバット　4（ミッドウェー）	6.82
15	バーチャコップ（セガ社）	6.82

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	トップスケーター（セガ社）	9.50
2	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	9.38
3	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.87
4	ＳＦラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	8.84
5	アルペンサーファー（ナムコ）	8.80
6	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	8.78
7	ウェーブランナー（セガ社）	8.70
8	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	8.31
9	アルペンレーサー　2（ナムコ）	8.23
10	デイトナＵＳＡ　（セガ社）	8.14
11	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	8.08
12	デイトナＵＳＡ・スペシャルエディション（セガ社）	8.06
13	トーキョーウォーズ（ナムコ）	8.00
14	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	7.88
15	セガ・スーパーＧＴ（セガ社）	7.71

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	8.17
2	ストライカーズ1945パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	8.15
3	ゴールデンティー'97（ＩＴＣ）	8.08
4	ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	7.59
5	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.53
6	デッドオアアライブ（テクモ／ファブテック）	7.43
7	ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐマーケティング）	7.24
8	マーヴルスーパーヒーローズｖｓストリートファイター（カプコン）	7.20
9	モータルコンバット　4改訂版（ミッドウェー）	7.15
10	スーパーパズルファイター　2（カプコン）	7.15
11	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル２〕（タイトー）	7.07
12	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	7.04
13	リアルバウトフェイタルフューリー〔餓狼伝説〕スペシャル（ＳＮＫネオジオ）	7.00
14	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック）	6.93
15	ストリートファイター３・セカンドインパクト（カプコン）	6.87
16	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2（セイブ／ファブテック）	6.78
17	シャッフルショット（ＩＴＣ）	6.77
18	ワールドクラス・ボウリング（ITC）	6.76
19	エッグベンチャー（ICE）	6.76
20	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.75

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.76
2	ノーグッド・ゴーファーズ（ウィリアムズ）	8.63
3	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.06
4	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.51
5	スケアドスティフ（ミッドウェー）	7.51
6	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.39
7	ジャンクヤード（ウィリアムズ）	7.33

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

セガ社玩具・教育事業「セガトイズ」に

ブランド含めて会社統合

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、セガグループとしての玩具・教育（エデュテイメント）関連事業の強化およびセガ玩具ブランドの「SEGA TOYS」CI統一を目的に、同社玩具関連部門を㈱セガ・ヨネザワ（本社東京、横関謙治社長）に統合した上で、㈱セガ・トイズ（本社東京都大田区羽田、国分功社長）として社名変更し新発足することになった。二月十九日に発表した。

これまでセガ社では、AM施設部門、AM機器部門、コンシューマ部門に続く第四の事業の柱として玩具・教育関連事業をめざしているが、低年齢層を中心顧客とする市場の特性に対応した機動力のある開発・マーケティング態勢の構築が欠かせないとの判断から、セガ・トイズへの再編を進めたもの。セガ・トイズは一般玩具とエレクトロニクス玩具の二系統の製品開発、市場開拓を行ない、セガトイズブランドの浸透を図っていく。

セガ社の玩具・教育関連事業は八五年に開始しており、九一年に玩具企画のセガ・テックを設立、九四年にヨネザワを資本傘下に入れ（セガ・ヨネザワに改称）、九七年セガ・テックとセガ・ヨネザワを合併している。セガ・トイズでは初年度売上高を百億円と見込んでいる。

ゲーム音楽CD　SNKとコナミ

セガ社、カプコンの計5作品

業務用TVゲームの音楽を収録したCDのうち、一月発売となった主なものは次のとおり。

SNK「サムライスピリッツ〜待魂〜」＝「ハイパーネオジオ64」第一弾の同名ゲームのタイトル表示からゲーム終了まですべてのオリジナル曲とボイス＆SEを収録。制作したサイトロン＆アートでは「64基板になり音質が飛躍的に向上し、ゲーム場では聞きとりにくい繊細な和楽器中心の音のニュアンスも感じ取れる」としている。価格千五百二十九円（税込）でポニーキャニオンから一月八日発売。

同「月華の剣士」＝新世界楽曲雑技団によるアレンジサウンドトラックで、ピアノやバイオリンを加えたフルオーケストラバージョンに合唱をフィーチャーしたもので、ボーカル曲も収録。これもサイトロンレーベルで価格二千五百四十八円、一月二十一日発売。

カプコン「私立ジャスティス学園」＝オリジナルサウンドトラックの四十一曲のほか、同ゲームの学園のひとつ〝太陽学園〟の校歌も収録。セルピュータから価格二千百円で一月二十九日発売。

コナミ「ファイティング武術」＝アジア各地の民族音楽とロックを合わせた同ゲーム音楽と、オープニングダンスリミックスバージョンを収録。コナミ／キングレコードから価格二千二百四十三円で一月二十一日発売。

セガ社「モーターレイド／ウォータースキー」＝同名二タイトルのオリジナルサウンドのほか、ゲームの曲なども収録。マーベラスエンターテイメントから価格二千三百円で一月二十一日発売。

任天堂、家庭用で新製品を次々と

4月に「GBライト」発売

任天堂は二月二十一日に「ゲームボーイ」（GB）用「ポケットカメラ」（五千五百円）、「ポケットプリンタ」（五千八百円）を発表したのに続いて、三月二十七日に「スーパーファミコン・ジュニア」（七千八百円）、小型液晶ゲーム機「ポケットピカチュウ」（二千五百円）を、また四月十四日には「ゲームボーイライト」（六千八百円）を発売する予定だ。

うち「スーパーファミコン・ジュニア」はSFCの機能を（サテラビューが使えないほかは）すべて引き継ぎ、しかもスリムなボディにしたもの。

AC電源アダプター付き。

「ゲームボーイライト」は、反射光利用型のGBと異なり、半透過型反射板とバックライトを採用した暗がりでも使用できるGB。アルカリ単三電池二本を使用、ライトオン時で約十二時間使用できる（GBポケットはアルカリ単四電池二本で約十時間）。

ゲームボーイライト

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

プリミアパークス社が「6フラッグス」を買収

ディズニー社に次ぐテーマパーク会社に

米国プリミア・パークス社（オクラホマ州オクラホマシティ、ゲアリー・ストリー社長）は、タイムワーナー社と投資会社のボストン・ベンチャーズ社が所有する全米二位のテーマパークチェーン「シックスフラッグス」を十八億五千五百万ドルで一〇〇%買収することになった。プリミアパークス社とタイムワーナー社が二月九日、ニューヨークで発表した。

プリミアパークス社は地方の小さい遊園地を持っていたにすぎなかったが、九五年以降積極的に買収を進め、九七年末には全米七位のテーマパーク経営会社にまで成長してきた。一方「シックスフラッグス」チェーンを持つタイムワーナー社は本来の中核的業務でないことから売却することで財務体質の強化を目論んでいた。

「シックスフラッグス」チェーンはタイムワーナー社が九一年十二月に五〇%、九三年九月に一〇〇%まで買い進めて子会社にしたが、九五年四月には五一%をボストンベンチャーズ社に売却した。同チェーンは「グレイトアドベンチャー」（ニュージャージー州ジャクソン）、「マジックマウンテン」（カリフォルニア州バレンシア）などテーマパークやウォーターパークを全米で十ヵ所経営しており、九七年の合計入場者数は二千五百六十万人に達している。タイムワーナー社のキャラクターが使えるという強みがある。

プリミアパークス社はもともとティアコという不動産会社だったが、八三年に「フロンティアシティ」（オクラホマシティ）を買収して参入、九四年に現社名となったもの。次々と買収を進め、九七年末までに「エリッチガーデン」（コロラド州デンバー）、「ダリアンレイク」（ニューヨーク州ダリアンセンター）など十三ヵ所のテーマパーク、ウォーターパークを擁するに至った（九七年度は合計千百十万人の入場者）。また同社は九七年十二月、ベルギーのワリビ社が所有するオランダ、フランスにある六つのテーマパークを買収する（手続きは九八年三月まで）と発表しており、欧州にも進出する。

テーマパークチェーン「シックスフラッグス」買収に際して、プリミアパークス社が支払うのは九億六千五百万ドル（うち七億六千五百万ドルは現金、二億ドルは転換社債）で、残り八億九千万ドルはシックスフラッグス自体の負債。この取り引きに伴いプリミアパークス社は、ワーナーブラザースとDCコミックスのキャラクターを米国、カナダのテーマパークで独占的に使用できる権利を獲得した。このキャラクター使用権は大きい意義を持っている。

今回の取り引きはタイムワーナー社のインターナショナル・リクリエーション部門には影響しない。同部門はドイツ、オーストラリアで「ワーナーブラザーズ・ムービーワールド」を経営しており、さらにスペインでも建設中である。

テキサス州で「8ライン」禁止

酒場の2800台撤去へ

米国のテキサス州には二万八千台のTVスロット「エイトライン」があり、これが問題を起こす原因になっていたが、一月下旬にダン・モラレス州検事総長が「エイトライン」は違法だという決定を下した。これに対し同州オペレーター協会のAMOT（アミューズメント＆ミュージック・オペレーターズ・オブ・テキサス）は一月二十九日、同州とモラレス検事総長を相手どって訴訟を起こすことになった。

「エイトライン」はウインラインが八本あるので、同州では「エイトライナーズ」とも呼ばれているが、投入した硬貨に相当するクレジットを賭けるゲーミング（ギャンブル）機であることは、同じように多数オペレートされているルイジアナ州の例（VLT機としてライセンスを受け、州税の財源ともなっている）でも分かる。しかし、テキサス州のAM機オペレーターは、それがないとやっていけないためか、「エイトライナーズ」はゲーミング機ではないとして反論している。

同州ではゲーミング機を一切許していない。反対にスキルゲーム（賭博の要素のない通常のTVゲーム機など）は放任しており、基本的に他の各州と同じである。検事総長の決定は、「エイトライナーズ」を設置している酒場などに大きな影響を与えるもようだ。手続きとしては、酒場営業の許可を与えるアルコール飲料委員会が警告を与え問題の機械の撤去を命じ、それに従わなかった場合は十五日以上の休業命令か罰金二千二百五十ドルが言い渡される。機械自体は検察が没収することになる。

今回の決定はジョージ・ブッシュ知事の政治キャンペーンの一環として行なわれている、との見方が強い。だがそれ以上に「エイトライナーズ」がゲーミング機かアミューズメント機か明確に区別できないテキサスのAM機業者のほうがよほどおかしいのではないか。

米国コダック社　本格的シール機

「ステッカープリンツ」出荷

米国イーストマン・コダック社のテームド・エンタテイメント部門（カリフォルニア州ランチョクカモンガ）は二月四日、顔写真を切手サイズのステッカーにするフォトスティッカー「ステッカープリンツ」を出荷したと発表した。全米で展開するとのこと。

フィルムメーカーとして有名なコダック社の娯楽映像部門が開発した「ステッカー・プリンツ」は、①ズームレンズ付き、②三十秒で出力できる、③大量に使うロケーション用にプリンターを二台設けて切り替える、④身長に合わせてミラーの向きを変えることができる、⑤ステッカーサイズは二種類から選べる、⑥トークンでも現金でも投入することができるなどを特徴として掲げている。

主なロケ先としてショッピングモール内の人通りの多いところ、テーマパーク内などを挙げており、本格的に展開する考えを示している。

コダック社の「ステッカープリンツ」

International Trade Show

Show	Date
Fexpo'98 (Barcelona, Spain)	Mar. 20-22
IGBE'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 24-26
ASI'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 26-28
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr.30-May2
Arabian Amusement Convention (Cairo, Egypt)	May 16-18
E3 (Atlanta, U.S.A)	May 28-30
Fun Asia (Jakarta, Indonesia)	Jun. 5-7
Expo Diversions'98 (Guadalajara, Mexico)	Jun. 18-20
TiLE'98 (Strasbourg, France)	Jun.30-Jul.2
Salex'98 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 23-25
China Amusement Expo'98 (Beijing, China)	Jul. 27-30
EXIME'98 (Mexico City, Mexico)	Aug. 5-6
TGI'98 (Taipei, Taiwan)	Aug. 14-17
Asian Amusement & Int'l Theme Park Expo (Singapore)	Aug. 26-28
AMOA Expo'98 (Nashvill, U.S.A)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
Fun Expo'98 (Orland, U.S.A.)	Oct. 3-6
LIW'98 (Birmingham, UK)	Oct. 6-8
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 9-11
ENADA'98 (Rome, Italy)	Oct. 15-18

米国D&B社　小規模店を開発

「D&BⅡ」として展開へ

複合型AM施設を展開して業績を伸ばしている米国のデイブ&バスター社（テキサス州ダラス、デイブ・カリビュー社長）は二月五日、これまでのチェーン店より小さなチェーン店「デイブ&バスターⅡ」を今年中に実現すると発表した。従来店は五千五百平方㍍以上だが、「Ⅱ」では二千八百—三千二百平方㍍程度となる。

同社はまた二月十七日、「デイブ&バスター」コンセプトの店をパシフィックリムで展開することで、タイモール・ディベロップメント社と合意した旨発表した。九九年に台北で一号店を開く予定。

AMOAとAAMA　ASI開催から

互いの展示会を支援へ

景気後退が続く米国業務用TVゲーム機の業界だが、オペレーター団体のAMOA（事務局シカゴ、ドン・ヘス会長）とメーカー／ディストリビューター団体のAAMA（事務局シカゴ郊外、マイク・ルドウィッツ会長）はこのほど、それぞれが主催する展示会（つまりAMOAエキスポとASI）を互いにプロモートすることで合意。まずASI98（三月二十六—二十八日、ラスベガス）について参加するようAMOAが会員に呼びかける文書を二月十八日に発送した。

「クロス・プロモーション」と呼ばれるこの相互協力の一環として、ASI98の初日、オペレーターの生の声を反映させる「タウンミーティング」という集会が開かれ、両会長が出席する予定だ。

米国では春秋と年二回展示会が開かれるが、ここ数年活気がなく衰退しており、どちらか一つに合併したらどうかという意見もあるほど。それに対し、どちらも必要とする両協会が互いに協力し合うことで、それぞれの展示会の延命を図ることになったもの。

話題のマシン

パワーアップCG基板「モデル3.2」

一段とリアルに

セガ社の「セガラリー2」DXタイプ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CGドライブゲーム機「セガラリー2」（DX）が二月下旬発売となった。

これは「モデル3」のCPU処理能力などをパワーアップした「モデル3・ステップ2」基板により前作を大幅グレードアップ。グラフィックが一段と向上し泥が車体に付くなど細かい部分までリアルに表現され、また車種が六タイプに増え各タイプ固有の特性が付加された。さらにキャビネットが新タイプになり、サイドブレーキ装備でスピンターンのドリフトコントロールが可能になったほか、操作に反応する可動機構、アトラクション「ロストワールド」と同じベースシェーカー採用による振動機構などを搭載し、より本格的なものとなった。

ステージは難易度別の四段階、モードは他車とのレースバトルの〝チャンピオンシップ〟と規定周回走行の〝プラクティス〟からそれぞれ選択。

通信大画面型で標準価格二百五十七万五千円。

セガラリー2

CG電車運転ゲーム

GO！2高速編

タイトー、シグナルも導入

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CG電車運転ゲーム機の続編「電車でGO！2高速編」が三月上旬発売となった。

これは運転路線をすべて変更し、秋田新幹線ほか在来の高速路線を採用しスピード感を増すなどバージョンアップしたもの。計五区間を難易度順に分け、初級＝上越ほくほく線下り（快速）、中級1＝秋田新幹線上り（こまち）、中級2＝京浜東北線（快速）、上級＝ほくほく線下り（快速）、特級＝秋田新幹線上り（中級1より区間が長い）の五ラウンド構成。

また減速、警戒、中継など途中の信号機の種類が増え状況に応じて変化すること、通過駅でも時刻通り通過すること、制限速度標識の予告が示されるなど、細かい点まで実際の運転により近づけた。横川駅を再現し往年の機関車と列車の連結ゲームもある。二十九型アップライト型OP価格百二十万円、大画面型は百六十八万円。改造キットは三月下旬発売予定。

電車でGO！2高速編

IGS／アルタ「中国龍3」

牌崩しが多彩に

エイブル「くるくるスター」も

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、台湾IGS社／アルタのTVパズルゲーム「中国龍3スペシャル」が三月十七日発売となる。またプライズマシンのアルタ「くるくるスター」が昨年十一月以降発売となっている。

「中国龍3スペシャル」は、牌（麻雀牌のほか多彩な絵柄がある）の山から同じ牌を取り除いていくゲームでシリーズ三作目。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

スタート時の配列パターンを選択。少し難しい配列で考える時間を長くしたテクニカルコースと簡単な配列で時間が短いスピードコースから選択できるようになった。またヘルプアイテムが、どの牌でも一つ取れるマルチハンドと、選んだ牌を数秒間透明にし下部が見える透視目の二種類を加え計五種類に増えた。このほかカーソルの絵柄変更、相手の美少女キャラが六名に増加、ステージ数六十以上で八百種以上の配列パターンに増加などゲームの幅を広げた。

ROMカセット交換方式「PGMシステム」（これまで三タイトルある）で、マザー基板とカセットとのセットOP価格十四万八千円、カセットのみは十一万三千円。

「くるくるスター」はコンパクトタイプの吊り下げ景品落としゲーム。

四層の回転円盤の周囲に景品が吊り下げられ、硬貨投入で回転、ボタンで停止。次に右端下部のアーム付き電車を上昇させ取りたい景品の前でストップ。電車の連結機部分のスクリュー型アームが回転しながら伸びていき、景品を吊り下げたアームのネジにうまく連結すれば、ネジを回して景品を落とす。チルト機構搭載。OP価格三十九万八千円。

中国龍3スペシャル

くるくるスター

話題のマシン

「システム23」使用CGスポーツゲーム

自転車で山下る

ナムコ「ダウンヒルバイカーズ」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システム23」使用CGマウンテンバイクゲーム機「ダウンヒルバイカーズ」が三月十九日発売となる。

これは米欧で盛んなスポーツ用自転車でオフロードを走るダウンヒル競技をテーマとしたもの。プレイヤーはペダルをこぎハンドルを握ってブレーキを操作するとともに、その組合わせとハンドル部の持ち上げなどによりコース上のジャンプスポットでエアトリックも駆使できる。またハンドルを動かす角度に応じて、自転車全体が少し傾くようになっている。

キャラはトリック表現が異なる四人から選択。コースは二種類から選ぶ。ほとんどが起伏に富んだ下り坂で、ペダルをこがなくても加速がついて自然走行となる部分も多いため、プレイヤーに疲労感を与えない。

ブラウン管二個搭載の二人用で二台通信も可能。定価二百二十三万円。

ダウンヒルバイカーズ

TV対戦格闘ゲーム

荒廃の街で戦う

彩京の「堕落天使」

㈱彩京（本社東京、竹村幸弥社長）から、対戦格闘ゲーム「堕落天使」が三月十一日発売となった。

これは地殻変動で分断され荒廃したかつての大都市という近未来を舞台に格闘を繰り広げるもので、繊細なグラフィック画像となっている。八方向レバーと四つ（強弱のパンチとキック）のボタンを操作。キャラは八人。

新システムとして〝裏ニュートラル〟を採用。これは必ず同じ姿勢となる通常のニュートラルポーズを、ボタンや特定の技を出すことで逆に構えるなど変更できるもので、さらに続けて浮かせ技など独特の攻撃〝リバースアタック〟も可能。また相手の攻撃をかわしつつ背後に回り込み、そこから攻撃を繰り出すこともできる〝エスケープダッシュ〟もある。

同社では「前後ダッシュやダウン回避など従来格闘ゲームの技を改良し使用するとともに新システムを加え、2D格闘ゲームのツボを押さえた上で新しい攻防が楽しめるものに仕上げた」としている。基板OP価格十八万八千円。

堕落天使

エレメカ「タコハリー」

ハリセンで叩く

カトウ製作所製、ナムコから

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）製アーケードゲーム機「タコハリー」が、㈱ナムコから三月二十三日発売となる。

これは備え付けの大きなハリセンでタコの頭を叩くというもので、ストレス発散がテーマ。

硬貨投入後、ツボの中から真っ赤なタコが顔を出す。音声の合図によりハリセンでタコの頭を力一杯叩くと、後ろの盤面の〝ストレスメーター〟が上昇するとともに、〝あなたのストレス〟として三ケタの数字がデジタル表示される。二回チャレンジし最高数字を出すと〝タコチャンプ〟としてランキング。

なお音声は関西弁で、叩いてもよい合図は〝えーで〟、叩く力が弱いと〝まじめにやらんか〟などと言うおじさんの声が出る。OP価格四十六万八千円。

タコハリー

定置型乗物機、乗客を主役に

映画撮影テーマ

関東娯楽「ゴリラスタジオ」

関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）から、定置型乗物機「ゴリラスタジオ」が十二月二十日以降発売となっている。

これは映画の撮影現場をテーマとしたもので、利用客が主役となってクラシックカーに乗り、悪者を追跡するシーンを撮影するという設定になっている。

前方に撮影カメラ台があり、イスに座った映画監督と立ったカメラマンがいて、クラシックカー後部に子役となる女の子がいるが、そのキャラはすべてゴリラが扮している。ランプがリハーサルから本番に変わると作動開始で、利用客がライトアップされる。自動車のエンジン音やきしむ音、カメラ台の移動音、監督の音声などで盛り上げる。二人乗りでOP価格百九十五万円。

ゴリラスタジオ

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.311

古本屋〈7〉

矢飛圓方

『悪貨は良貨を駆逐する』とかつて経済学を学として形成しようと日夜励んでいたイギリスの人が言ったことがある。このイギリス人はあくまでもコインの話としてこういうことを言ったのに過ぎなかったのだけど、今日本では人の間の世界にこういう事態が惹起されてしまっている。

風が吹くと桶屋が儲かる調の話になってしまうのだが、高校、大学の数があまりにも多くなりすぎて本が読まれなくなってしまった。

国民の殆んどが高校に進学するようになれば、国民全体の知的水準が押しあげられてもっともっと古本が売れるようになるとおもっていた古本屋の目論見は、完全に逆目に出てしまった。高校の数が非常に少なく、大部分の国民が中学卒業で就職してしまっていた頃よりもずっと古本は売れなくなってしまった。

長年高校で教えているK君の話によれば、昭和四十年代わが国が（現今では某作家が使った〝こ・の・国〟がもっぱら流行しているが）高度成長期に入ると新設高校が次々とつくられてゆく、教師の研究会ではその頃新設高校の教師が研究発表をしても、冷ややかな反応のうちに何の応答もなく終ってしまうのが常であったという。

色々な原因が考えられるのだが、まず新設高校の教師は中学から来た人が圧倒的に多く、元来教師の採用試験は高校と中学では別途に行われていて、中学の採用試験は高校のそれとは違って非常に容易であったことや、旧来の高校から新設高校に転勤していった人は全てがそうだったとはおもえないが、大体旧来の高校でのおちこぼれであったこと。

そういう今迄の高校の教師とはどちらかといえば異色の人たちが研究発表をする、また発表の内容が旧来の高校では考えもつかないことが多かった。

始業のベルが鳴ってもかなりの生徒が登校していない。教師が朝、始業前に校門に立番をしている。授業中にも教室に入らずにその辺りを徘徊している生徒がいるので、授業があたってない教師は廊下当番をして、そういう生徒を教室に入れる。今迄の高校の教科書を使用して授業をしてもかなり多くの生徒はそれを理解出来ないので、生徒が理解出来るようなプリントを作製してそれによって授業をすすめている。

そういう発表はすべて旧来の高校の教師にとっては全然関係がない別世界の出来事であり、おかしい人たちが集っておかしいことをしている程度にしか受けとめられずにいた。

新設高校がつくられはじめた頃でも、旧来の高校では教師の殆んどは自分の授業がある間は学校で過すが、授業がない時間は所謂自主研修あるいは自宅研修の時間で学校にはいないことが多かったのである。ましてや朝の始業前の立番とか廊下当番などといわれても、真逆同じ高校でそういうことが行われているとは？という感じだったという。

ところがその後ひき続いて非常に多数の新設高校がつくられていった結果、旧設と新設の高校の数が逆転してしまう。圧倒的大多数の新設高校に対して旧設は相対的に増えようがないのでごく少数の高校しかない、パーセンテージでいうと一〇%をきるようになってしまう。そういうことになると旧設の高校のありようが特別のもので、普通の高校というのははじめはあれだけ特別に変っているとみなされていた状況の新設高校のものへと変っていってしまう。新設に包囲されてしまったごく少数の旧設の状況も、普通とみなされるようになってきた新設の影響を受けないわけには行かない。はじめはごく微細なことから始まって、やがてこんなに変ってしまったのかというところにまで新設風になっていった。

K君からみるとその変化とは、まずきりっとしたところが失われ、だらだらとしてアミーバーが移動するようなだるさ、だらしなさが支配的になり、集中力がなくなっていった。あるいは集中力が持続されなくなっていった。何ごとにも感動しなくなってきて、仮面をかぶっている相手に対しているような気持にされてしまう。

何にも殆んど反応しないかといえばそうでもなくて、他人に対しては以前は黙認のうちに看過されていたような些細なことに対して非常にきつい態度で大きな声で文句をいう。文句は一度言いはじめたら止めどがない。

以前と変ったことをあげてみると、これはほぼすべて読書をしないことにつながる。

別に読書をしなくても本以外のメディアからでも情報をえることが出来るのだからという見方をあげる人もいるのだが、そんなに甘いものでもあるまい。人が他の動物とこれだけ違った生活を送ることが出来るようになったのは一重に言葉、文字のおかげであり、人が他の動物とちがって色んなことを考えることが出来るのは、言葉を駆使して自分一人で自分の頭脳の中で対話をすることが可能だからである、考えるということは言葉でそういうことをすることによってはじめて可能になることであるとヴィトゲンシュタインからはじまって、サルトルでもアメリカ流の哲学のジェイムズでも誰でも言ってきたことである。

多くの新設高校ができて、今までの高校とちがった校風が旧設の高校にも瀰漫していった結果、殆んどの高校生が以前とくらべると本を読まなくなってしまった。

古本屋が嘆くのは、旧設の高校だけの時代には高校生もそこそこには古本屋にも来てくれていたのに、高校の数が非常に増加してからは以前とくらべると高校生が殆んど古本屋にこなくなったことである。

同じことは大学生についてもいえる。

大学の数が増えれば増えるほど（昭和二十五年頃にはかなりの人たちは全国の大学名をみな知っていた。今は全国の大学名を全て知っている人は皆無であろう）大学のすべての水準が限りなく低くなってしまった。エリートといわれる東大卒の大蔵省のキャリアでも金と暇があればノーパンシャブシャブぐらいしかおもいつけない。古本屋にとっては苦難の時代が続くことになる。

APRIL 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機―ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2（セガ社） Virtua Striker 2 (Sega)	7.78
2	–	マーブルVSカプコン（カプコン） Marvel vs Capcom (Capcom)	7.42
3	–	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	6.75
4	3	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	6.48
5	2	闘魂烈伝　3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	6.48
6	7	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	6.00
7	4	サムライスピリッツ　～侍魂～（SNKネオジオ） Samurai Showdown 64 (SNK)	5.64
8	–	パズルボブル　4（タイトーF3） Puzzle Bobble 4 (Taito)	5.62
9	8	リベログランデ（ナムコ） Libero Grande (Namco)	5.20
10	6	バトライダー（エイティング／ライジング） Batrider (Eighting/Raizing)	5.17
11	13	スーパーリアル麻雀　P7（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	5.16
12	12	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.14
13	11	月華の剣士（SNKネオジオ） Last Blade (SNK)	5.11
14	5	私立ジャスティス学園（カプコン） Rival Schools (Capcom)	5.10
15	9	ストライカーズ1945　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	5.05
16	18	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.00
17	26	ストリートファイター　Ⅲセカンドインパクト（カプコン） Street Fighter Ⅲ 2nd Impact (Capcom)	4.87
18	17	ライデンファイターズ　2（セイブ） Raiden Fighters 2 (Seibu)	4.85
19	10	ギャロップレーサー　2（テクモ） Gallop Racer 2 (Tecmo)	4.83
20	36	ウィンターヒート（セガ社） Winter Heat (Sega)	4.77
21	22	全日本プロレス（セガ社） Featuring Virtua (Sega)	4.72
22	33	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.71
23	16	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNKネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	4.67
24	32	ブレイジングスター（夢工房／SNKネオジオ） Blazing Star (Yumekobo/SNK)	4.62
25	14	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	4.59

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ビートマニア（コナミ） Beatmania (Konami)	8.45
2	2	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	8.15
3	3	ハーレーダビッドソン（セガ社） Harley Davidson & L.A.Riders (Sega)	7.68
4	7	電車でGO！（タイトー） Go By Train［Densya de Go!!］(Taito)	6.81
5	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	6.52
6	4	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	6.50
7	6	ロストワールド（SD／DX）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	6.29
8	–	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	6.09
9	10	モトクロスゴー（SD／DX）（ナムコ） Motocros Go (SD/DX) (Namco)	5.90
10	9	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	5.77
11	11	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	5.69
12	8	サイドバイサイド　2（2P）（タイトー） Side By Side 2 (2P) (Taito)	5.64
13	13	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	5.27
14	16	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	5.05
15	14	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	4.89

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	5.00
2	2	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.25
3	4	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.10
4	5	NBAファーストブレイク（ミッドウェー／タイトー） NBA Fastbreak (Midway/Taito)	3.70
5	1	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	4	写してちょ！（タイトー） Diary Shots (Taito)	7.50
2	1	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	7.45
3	3	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.50
4	5	スタアオーディション（ナムコ） Star Audition (Namco)	6.20
5	2	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	6.08

Namco Revises Fiscal Year Forecast Down

Namco Ltd., Tokyo, revised its fiscal year results on February 27. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥108,000 million in revenue (¥111,000 million in the forecast as of May 1997), and ¥4,000 million in net income (¥5,300 million in the forecast as of May 1997).

The post-revision forecast of consolidated results for the fiscal year ending march 1998 shows ¥143,000 million in revenue (¥141,000 million in the forecast as of May 1997), and ¥4,100 million in net income (¥7,600 million in the forecast as of May 1997).

Concerning the revision in the forecast of non-consolidated results, Namco points to the general depressed economic situation in which, reflecting the prolonged recession in Japan, the arcade operation income has dropped and coin-op game sales are also decreasing. More concretely, in the domestic arcade operation sector, although large complexes will be opened and the planned target revenue will be attained, the operating net income will drop below the planned figure. In the coin-op game sales sector, since "Tekken 3" and "Final Furlong" sold well, shipments of new games which were planned for the second half of the year, were postponed until after April 1998. As a result, the results dropped below the forecast figure. In the home video game software sector, the number of "Play Station" units sold is rapidly increasing. Accordingly, shipments of software for "Play Station" have increased significantly. However, even these increases are not enough to compensate for the overall deterioration.

As regards the revision of the forecast of consolidated results, Namco points out the following reasons in addition to the above: (1) The business performance of its American/European coin-op game sales subsidiaries dropped below the planned levels; (2) Since its US. arcade operation subsidiary, Namco Cybertainment, filed a Chapter 11 application, temporary expenditures will increase, thus incurring a deficit and leading to a further drop. Although the U.S. home video subsidiary, Namco Hometek, is achieving favorable results, it does not cover the overall group performance.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress @ mb.infoweb, ne. jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Konami Revises Fiscal Year Forecast Down

Konami Co., Ltd., Tokyo, revised its fiscal year results on March 2. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥70,000 million in revenue, and ¥5,000 million in net income. Konami showed ¥70,000 million in revenue and ¥7,000 million in net income in the forecast as of November 1997.

The post-revision forecast for consolidated results for the fiscal year ending March 1998 shows ¥85,000 million in revenue (¥82,000 million in the forecast as of June 1997), and ¥5,000 million in net income (¥7,500 million in the forecast as of June 1997).

Konami ascribes the change in the forecast of non-consolidated results to the fact that, since home video game software sales have dropped by far below the planned target, despite the growth in other sectors, the net income, overall, is likely to drop below the previous forecast. In the case of home videos, sport games such as "Nagano Winter Olympics '98" and "NBA Basketball" sold well overseas. In Japan, however, since hardware sales did not increase as expected by Konami, the results dropped below the planned target.

As for the consolidated results, in addition to the reasons cited above, the coin-op game sector experienced 50% sales decreases in Southeast Asia. In the USA and Europe, both prices and number of units sold have halved. In Japan, affected by the cost increases due to the organization of a network of sales companies exclusively dealing in Konami products, and also establishment of a software developing company, Konami's net income forecast was revised downward.

Jaleco Revises Foreast Down

Jaleco Ltd., Tokyo, revised its fiscal year results on February 20. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥7,500 million in revenue (¥8,700 million in the forecast as of November 1997), and ¥1,830 million in net loss (¥1,050 million in the forecast as of November).

The post-revision forecast of consolidated results for the fiscal year ending March shows ¥8,000 million in revenue (¥9,800 million in the forecast as of September 1997), and ¥1,830 million in net loss (¥840 million in the forecast as of September).

According to Jaleco, although shipments of its main product – photo sticker machine "Sticker Magic" – to Southeast Asia were expected to increase, this has become difficult due to the currency uncertainty in Southeast Asia.

SCE Develops Handy PDA

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, unveiled on February 19 a personal digital assistant (PDA) which incorporates a memory card for its home video console "Play Station". It can be used as a mini liquid crystal video game comparable to "Tamagotchi". SCE intends to ship it by the end of this year in combination with dedicated game software, etc.

The PDA developed by SCE is a combination of memory card for "Play Station" with 32-bit CPU, liquid crystal screen, sound function, and communication function. By inserting the PDA into the connector for a memory card of "Play Station", game software on CD-ROM in the "Play Station" can be downloaded. Carrying with this PDA, the user can play a video game at a desired place. However, since the screen is monochrome with 32 x 32 dots, there are restrictions on expression.

Therefore, development of game software for the PDA becomes necessary. SCE will speed up the development by disclosing information such as technical details of the PDA to third parties. Along with the remarkable expansion of hardware/software for the "Play Station", availability of peripheral units is also becoming increasingly varied.

Bandai Gives Up On "PiPPiN"

Bandai Co., Ltd., parent company of Banpresto, Tokyo, announced on February 27 that it decided to dissolve Bandai Digital Entertainment Co., Ltd. (BDE) which has taken charge of the multimedia terminal "PiPPiN Atmark". Accordingly, the company disclosed a deficit forecast by drastically revising the result forecast for the fiscal year ending March 1998.

Bandai established BDE in January 1996, and shipped "PiPPin Atmark" in March. However, a total of only 42,000 units have so far been sold in both Japan and overseas, with 50,000 units in bad inventory. Thus, Bandai's management has come to a standstill. Hence, the decision to liquidate BDE, with Bandai taking over the remaining business. The result was that Bandai had to incur a special loss of ¥27,000 million for the current term including ¥11,100 million of BDE liquidation loss and ¥12,000 million of U.S. subsidiary's investment loss.

However, thanks to the hit of "Tamagotchi", sales of "Tamagotchi" and its character goods are expanding greatly. So, although the company will incur a loss, its management remains stable.

The post-revision forecast of consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥287,000 million in revenue, up 43% over the preceding year, and ¥1,000 million in net loss.